

ABSTRAK

SHOFFATUL MARDIYAH KHOFIFAH. **Ngaronjatkeun Kamampuh Maham Konsép Matematika jeung Kamampuh Diri Siswa SMK ngaliwat Modél Pangajaran *Problem posing* ngangge bantosan Media Pangajaran Interaktif.**

Pentingna atikan matematika ngabutuhkeun diajar matematika di unggal jenjang pendidikan, kaasup di jenjang SMK. Salasahiji udagan pendidikan matematika di SMK luyu jeung Permendikbud no 60 Taun 2014 nya éta pikeun mikanyaho konsép matematika. Salian ti éta, kamampuh afektif, nya éta *Self-efficacy*, sarua pentingna jeung kamampuh kognitif. Lantaran kitu pentingna pamahaman konseptual jeung *Self-efficacy* dina ngarengsekeun masalah matematik. Sanajan kitu, kanyataan di lapangan dumasar kana hasil wawancara jeung panalungtikan saméméhna, aya panurunan dina kamampuh pamahaman jeung *self-efficacy* siswa salaku hasil tina pembelajaran jarak jauh dina mangsa pandémik COVID-19. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho: Ningkatkeun pamahaman siswa kana konsép matematika anu narima pangajaran ngagunakeun modél *Problem posing* dibantuan ku *macromedia flash* leuwih luhur batan siswa anu narima pangajaran berbasis masalah; kamampuh mandiri siswa anu narima pangajaran ngagunakeun modél *Problem posing* dibantuan ku Media Pangajaran Interaktif leuwih alus batan siswa anu narima pangajaran berbasis masalah; Korélasi antara kamampuh maham konsép matematik jeung *self-efficacy* ngagunakeun modél pangajaran *problem posing* dibantuan ku Media Pangajaran Interaktif. Panalungtikan anu dilaksanakeun dina ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan panalungtikan kuantitatif. Desain panalungtikan anu digunakeun nya éta kelompok ékspérimén jeung kelompok kontrol. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas X SMKN 15 Bandung. Sampelna dicokot dumasar kana sampling purposing kalawan kelas X PH 3 salaku kelas ékspérimén jeung kelas X PH I salaku kelas kontrol. Instrumén anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data nya éta pratés jeung pascatéés jeung angket kamampuh diri. Dumasar kana hasil analisis data, bisa dicindekkeun saperti ieu di handap: 1) Kanaékan kamampuh maham konsép-konsép matematik anu meunangkeun model pangajaran *problem posing* dibantu ku Media Pangajaran Interaktif leuwih luhur batan anu narima modél pangajaran biasa. 2) Kamampuh mandiri siswa anu narima modél pangajaran *problem posing* dibantuan ku *macromedia flash* leuwih alus batan anu narima modél pangajaran biasa. 3) Aya korélasi antara kamampuh siswa maham konsép matematika jeung kamampuh mandiri siswa anu meunang model pangajaran *problem posing* dibantu ku Media Pangajaran Interaktif.

Kata Kunci: Kamampuh Memahami Konsep Matematika, *Self-efficacy*, model pembelajaran *problem posing*, dan *macromedia flash*.